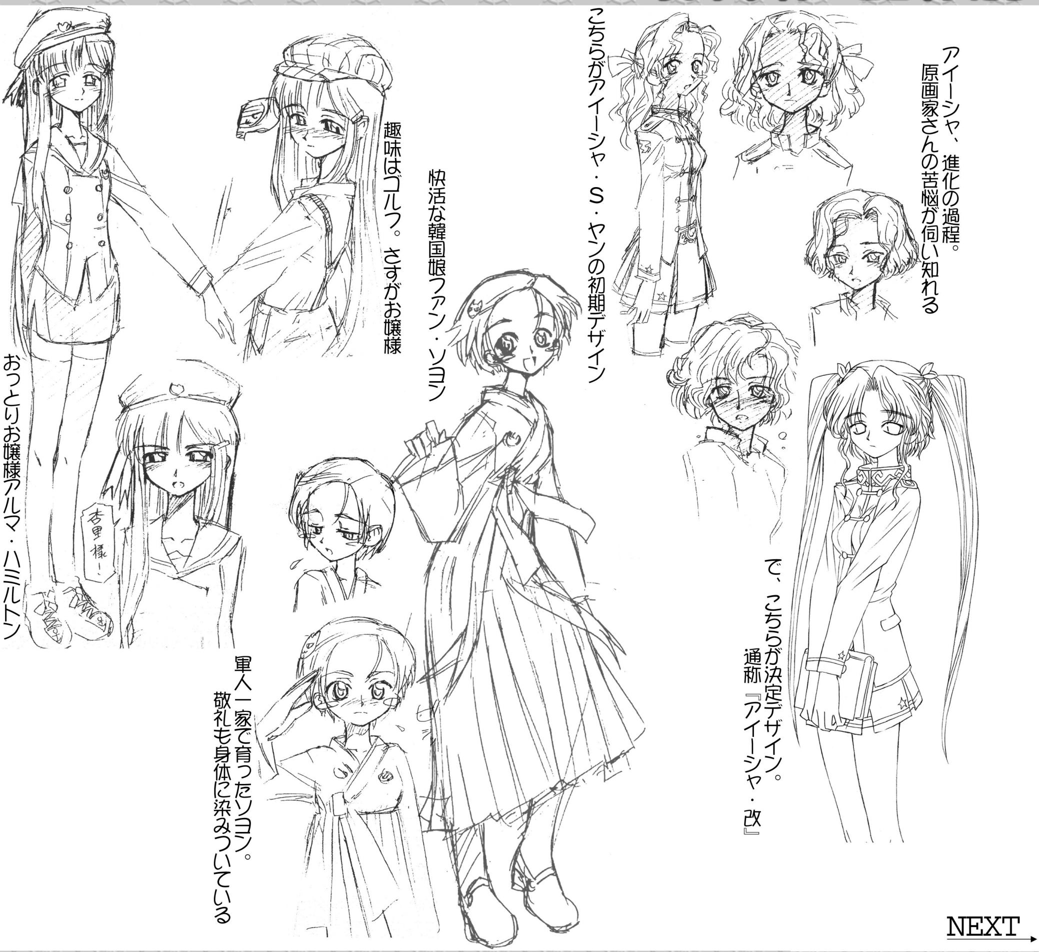


NEXT

ック街風購買部、カフェ、乗馬場、森、空中庭園、ゴルフ場などやりたい放題。最終的に全施設を収めるため、ちょうど１０００メートルの全長とした。背景担当のしまさら氏が苦い顔をする。

余談だがライアーソフト内でＰＳソフト『ガンパレードマーチ』が流行。会議中もよく話題になる。現時点でプレイしていないのは、私と広報のやんばる氏だけ。話を聞くだに面白そうなのでなるべく意識しないようにする。

○月×日～『原画家決定』

待望の原画家が決定。複数の候補から、デザインセンスに長けた漫画家のＫ．ＴＥＮ氏にお願いすることとなった。

数日後、Ｋ．ＴＥＮ氏が来社。氏はこれまでにも何回かライアーソフトの仕事を手伝って頂いたこともあるのだが、私は初対面。気さくな人物のように見えて、舌鋒するどい青年というのが私の第１印象。現時点で出ているキャラ案などを提示し、デザイン方針などを決定する。しかし、Ｋ．ＴＥＮ氏は登場キャラに「小さい子」がいない事が気になってしょうがない様子。今後の原画家のテンションを維持するため、決して私の趣味ではなく、しかたがなく３人の小さい子の登場を決定する。

△月○日～『設定会議２・キャラ編』

シナリオ担当と打ち合わせ。この会議を前に私には「メインキャラクターを全員ショートヘアーにする」という密かな野望があった。ショート女性だけが出てくる夢のゲーム！　素敵だ！

レズ主人公『杏里・アンリエット』、その親友『天京院 鼎』などに基本的な性格からシナリオ上での役割など、さまざまな設定が付けられていく……のだが、次第に「サイケデリック系キャラ」「熱心なギリシア正教